PREPARACIÓN

1 Coloca una ficha de Tesoro en cada posición de Campamento que haya en las Rutas Insulares y la Ruta Oceánica.

2 Mezcla las cartas de Tripulación de Pirates con las cartas de Tripulación del juego base.

3 (Opcional)

Los jugadores pueden optar por usar el Escenario de Pirates, que hace que haya oro en abundancia a costa de la amenaza constante de ataques de los Piratas. Para ello, en lugar de elegirlos al azar, los jugadores deben usar la carta de Escenario de Pirates (**P1**) para preparar las losetas de Acción Especial, las losetas de Correspondencia, las losetas de Objetivo del Beagle y la posición del Barco Pirata. La tarjeta de Escenario indica el número de componentes que se colocan en cada zona correspondiente del tablero. El Barco Pirata se coloca en la Región Oceánica indicada con la X. No hagas caso del resto de pasos de la preparación de la expansión Pirates.

P1

4 Coloca el Barco Pirata cerca del tablero principal.

5 Durante el paso 2 de la preparación del tablero principal del juego base, roba solo cinco losetas de Acción Especial al azar. Después añádelas a la loseta de Acción Especial de Pirates y mézclalas bien antes de colocarlas en el tablero.

(Opcional)

Para que la partida sea más interactiva, puedes colocar la loseta de Acción Especial de Pirates en una de las posiciones superiores del diario de Acción Especial para que la acción de los Piratas quede habilitada al principio de la partida. Después coloca las otras cinco losetas al azar en el Diario de Acciones Especiales.

CARTAS DE TRIPULACIÓN DE PIRATES

Esta expansión añade cuatro nuevas cartas de Tripulación:

P1 - El jugador podrá llevar a cabo dos acciones de Estudiar Especímenes del Museo según se explica en el reglamento del juego base, pero sin que se apliquen las penalizaciones en Monedas.

P2 - El jugador podrá devolver cualquier trabajador de su color que haya colocado a cualquier espacio vacío para trabajadores que haya en su tablero personal. Ese trabajador podrá volverse a colocar durante la misma ronda siguiendo las reglas habituales de colocación.

P3 - El jugador podrá obtener hasta 2 losetas de Objetivo que elija del montón de Objetivos descartados.

P4 - El jugador podrá obtener toda recompensa que corresponda al Campamento que elija de entre todos los del tablero. Podrá hacerlo sin que se aplique ninguno de los costes y no colocará ninguna Tienda. Podrá elegir un Campamento incluso si todas sus posiciones para Tiendas están ocupadas.

COMPONENTES

1 Barco Pirata de madera
4 Cartas de Tripulación de Pirates
9 Fichas de Tesoro serigrafiadas
1 Loseta de Acción Especial
1 Carta de Escenario

DISEÑO DEL JUEGO
Simone Luciani
Nestore Mangone

ILUSTRADOR
Paolo Voto

REDACCIÓN DEL MANUAL
Jonathan Cox

THUNDERGRYPH GAMES

Darwin's Journey
Pirates

DESCUBRIR TESOROS

Al Navegar o Explorar, es posible que los Barcos o Exploradores descubran fichas de Tesoro en las posiciones de Campamento. Cuando un Barco o Explorador **caiga en una posición de Campamento** o la sobrepase podrá elegir entre coger la ficha de Tesoro o mover el Barco Pirata como se explica más adelante.

COGER EL TESORO

El jugador activo podrá coger la ficha de Tesoro de la posición de Campamento y colocarla junto a su tablero personal. Al hacerlo obtendrá tres Monedas del suministro. Esas Monedas se obtienen inmediatamente, de modo que pueden usarse para pagar cualquier coste durante esa misma acción.

LOSETA DE ACCIÓN ESPECIAL DE PIRATES

Al llevar a cabo la Acción Especial de Pirates (**P1**), el jugador activo obtendrá dos Monedas y podrá mover el Barco Pirata según se indica en el apartado «Mover el Barco Pirata».

MOVER EL BARCO PIRATA

Si el jugador activo decide dejar la ficha de Tesoro en el tablero o si no hay ninguna ficha de Tesoro en la posición de Campamento,podrá mover el Barco Pirata. Lo cogerá del suministro o del tablero y lo colocará en la Región Oceánica que elija. Una Región Oceánica es la zona que se encuentra entre dos indicadores de penalización por demora, exceptuando la que contiene la posición inicial de la Ruta Oceánica (como se ve en la imagen). El Barco Pirata se coloca cerca de la Ruta Oceánica pero fuera de ella.
De este modo se indica en qué Región Oceánica se encuentra.

JUEGO BASE

EXPANSION FIRELAND

ATAQUE DE LOS PIRATAS

Tras cada Fase de Recompensa, todo jugador cuyo Barco esté en la misma Región Oceánica que el Barco Pirata sufrirá un ataque. Cada jugador que sufra un ataque perderá dos Monedas, y otras dos por **cada una** de las fichas de Tesoro que tenga junto a su tablero personal. Los jugadores estarán obligados a desprenderse de sus Monedas si las tienen, y por cada Moneda que no puedan pagar perderán en su lugar un punto de victoria (hasta llegar al mínimo de 0 puntos de victoria en el marcador correspondiente).

Cada jugador que sufra un ataque devolverá todas sus fichas de Tesoro a la caja.

Importante: El Barco Pirata solo se mueve cuando un jugador decide dejar una ficha de Tesoro en el tablero, cuando no hay ficha de Tesoro en un Campamento o cuando se activa la loseta de Acción Especial de Pirates. Eso significa que el Barco Pirata puede atacar la misma Región Oceánica durante varias rondas consecutivas si ningún jugador lo ha movido.